

PERANCANGAN VIDEO MUSIK UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI BAND CCCC KEPADA MASYARAKAT INDONESIA

Mahabodhi

Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung

331610011@machung.ac.id

Abstrak

Pada tahun 1970-an kota Malang dianggap sebagai barometer musik *rock* Indonesia. Hingga saat ini kota Malang tetap memberikan kontribusi terhadap industri musik di Indonesia dengan melahirkan penyanyi dan musisi di Kota Malang. Sangat disayangkan pendengar industri musik *rock* di Indonesia maupun di Kota Malang mengalami penurunan dikarenakan kurang adanya support terhadap musik *rock*. Namun patut diketahui bahwa terdapat band *rock* di Kota Malang yang masih eksis dan berjuang di jalur *indie* yaitu CCCC. Tujuan perancangan ini adalah membuat video musik band CCCC dengan judul lagu "Revolusi" yang menceritakan sebuah perubahan terbaik adalah perubahan dari diri sendiri untuk mempopulerkan lagi band CCCC kepada masyarakat Indonesia juga sebagai penutup di album Paradoxa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dan menggunakan metode perancangan video serta menganalisa data dengan 5W + 1H. Dari perancangan ini diharapkan dapat mempopulerkan band CCCC kepada masyarakat Indonesia serta menambahkan eksistensi industri musik *rock* di Indonesia khususnya Kota Malang. Perancangan ini menghasilkan 1 video musik yang berdurasi 5 menit, 2 video teaser berdurasi 8-15 detik, dan 1 set box merchandise yang berisikan CD-Album, Kalender, dan T-shirt band CCCC.

Kata kunci : Video, Video Musik, Musik *rock*, band

Abstrac

In the 1970s, Malang was considered as a barometer of Indonesian rock music. Until now, Malang continues contributing to the music industry in Indonesia by making some singers and musicians from Malang. Unfortunately, the listeners of the rock music industry in Indonesia and Malang have experienced a decline due to lack of support for rock music. But it should be known that there is a rock band in Malang that still exists and fights on the indie track, the CCCC. The purpose of this design is to make the CCCC band's music video with the title song "Revolution" which tells of the best change is a change from oneself to popularize the CCCC band to the Indonesian people as well as the cover on the Paradoxa album. Data collection methods used in this design are qualitative methods and use video design methods and analyze data with 5W+1H. From this design it is expected to popularize the CCCC band to the people of Indonesia and add the existence of the rock music industry in Indonesia, especially in Malang. This design produced 1 music video with 5 minutes of duration, and 1 set of merchandise box containing CD-Album, Calendar and CCCC band T-shirt.

Keywords: Video, Music Video, Rock music, Band

PENDAHULUAN

Menurut Sylvia Saartje dengan melakukan wawancara pribadi oleh Wibisono (2015), Kota Malang pada tahun 1970-an dianggap sebagai barometer musik *rock* Indonesia. Predikat Malang sebagai Barometer Musik *Rock* Indonesia pada tahun 1970 hingga 1990 itu karena sering digelarnya festival musik *rock* di Kota Malang dan juga menelorkan musisi dan penyanyi seperti Sylvia Saartje yang dijuluki sebagai lady rocker, Ucok Harahap seorang penyanyi di Indonesia dan Ian Antono gitaris dari band God Bless hingga pada tahun 2000-an kota Malang tetap menelorkan musisi dan penyanyi seperti Yuni Shara dan band Flanella yang terkenal di industri musik Indonesia. Pada saat ini banyak musisi dan band yang melakukan segala produksi dan promosi secara (*independent*), fenomena ini disebut dengan musik *Indie*. Menurut Tolah (2014) Musik *Indie* yang biasa disebut dengan musik *independent* menggambarkan kemerdekaan musik dari mayor label komersial. Menurut salah satu personil band *Indie* Socikocology Ardhitya (wawancara pribadi, 4 Maret 2020) maraknya band-band *indie* dikancah nasional, cukup membuat band *indie* di kota Malang dapat berkembang lebih jauh. Dengan didukungnya komunitas musik seperti Malang Flop (*Folk dan Pop*), Ngalam Jazz, dan Malang Supermoshpit (*Underground*) ini membuat industri musik di Kota Malang semakin berkembang, namun sangat disayangkan komunitas khusus untuk *genre rock* di Kota Malang belum terbentuk. Sehingga support dalam *genre rock* di Kota Malang masih kurang dalam industri musik *rock*. Namun patut diketahui bahwa terdapat band *rock* di Kota Malang yang masih eksis dan berjuang di jalur *indie* yaitu CCCC.

Tujuan perancangan ini adalah untuk mempopulerkan band CCCC dan musik *rock* kepada masyarakat Indonesia dengan berupa video musik yang berjudul Revolusi.

TINJAUAN PUSTAKA

Studi pustaka yang pertama melalui jurnal ilmiah yang berjudul Perancangan Komunikasi Visual Media Promosi Band Indie Senandung Sore oleh Setiawan, dkk, (2014). Jurnal ilmiah ini membahas tentang media promosi band Indie melalui media yang dikemas berupa notes, totebag, t-shirt, cover cd, sticker, poster, website, dan video. Dari jurnal ini dapat diambil beberapa contoh media fisik (produk) yang dapat mendukung sebuah video (totebag, tshirt, notes, cover cd, sticker, dan poster). Jurnal ilmiah

yang kedua dengan judul Pembuatan Video Klip Musik Grup Band The Ac “Ladies Rock N Roll” Dengan Menggunakan Teknologi Kamera Dslr oleh Gilang (2013). Jurnal ilmiah ini membahas menganalisa tentang teknik editing video secara maksimal, untuk menutupi kekurangan dalam pengambilan gambar (shooting) dengan menggunakan kamera digital, dimana kamera DSLR sendiri mempunyai resolusi gambar yang kurang tajam dan jernih jika dibanding dengan kamera MD atau HD. Dari jurnal ini penulis mendapatkan informasi tentang kamera DSLR mempunyai resolusi gambar yang kurang tajam dan jernih jika digunakan untuk memproduksi video musik dibandingkan dengan kamera MD atau HD. Jurnal berikutnya dengan judul Perancangan Video Musik Voice of The Restless: “My Guiding Star” oleh Kezia, dkk (2015). Tujuannya menciptakan video klip dengan konsep yang tepat, ditunjang dengan pesan, naratif, makna lagu secara emosional dan teknik visualisasi sehingga dapat mengkomunikasikan pesan kepada sasaran yang diinginkan. Dari jurnal diatas penulis mendapatkan synopsis dibuat berdasarkan konsep yang terkait dengan lirik dan nada lagu, menggunakan teknik visualisasi yang modern, dengan menggunakan metode Analisis Data Kualitatif, wawancara, dan observatif. Jurnal berikutnya yaitu Film Fiksi “Desak Terdesak” oleh Prabhawita (2017). Jurnal ini memberikan informasi, pengetahuan, pemahaman kepada pembaca serta penonton terkait posisi perempuan dalam hukum dan pergaulan adat masyarakat Bali yang menganut system kekerabatan patrilineal. Diproduksi dengan kamera Canon 70D dikarenakan efisien ketika pengambilan di lokasi sempitsempit dan perpindahan posisi kamera pada saat merekam adegan serta kemudahan dalam penggantian lensa. Dari jurnal diatas didapatkan bahwa penggunaan kamera DSLR sangat membantu dalam keefisien ketika pengambilan gambar di lokasilokasi sempit dan juga pergantian jenis lensa yang tergolong mudah dan cepat. Jurnal terakhir berikutnya yaitu Penataan Kamera Pada Film Fiksi Pendek “Samar” Bertema Prosopagnosia oleh Fahlawi, dkk, (2015). Jurnal ini berisikan breakdown shot dibuat dengan berdiskusi dengan sutradara dan dengan mempelajari storyboard yang telah dibuat. Isi dari breakdown shot antara lain list setiap scene, jenis shot yang akan diambil, penggambaran lokasi shooting, pesan dan cerita yang sedang terjadi dalam adegan tersebut dan setting yang dipakai dalam penataan kamera. Dalam jurnal ini didapatkan bahwa storyboard dalam memproduksi sebuah film sangatlah penting karena konsep dasar dari penataan gambar dan cerita itu sesuai dengan keinginan sutradra, penataan kamera sesuai dengan alur cerita dapat menimbulkan kesan yang lebih dramatis lagi, dan tiap anggota produksi memiliki tugas yang penting dalam proses produksi. Selanjutnya adalah buku referensi yang pertama yaitu Everything You Need to Know About Professional Video Editing oleh Richards L. di terbitkan oleh Aframe E-book ini berisikan tentang cara dasar dalam dunia *video editing* mulai dari software yang digunakan *background music*, transisi, *cutting*, *export*,

dan *reversionin*. ide perancangan yang didapatkan dari buku ini adalah pada tahap *editing* ada terdapat *rought cutting* yaitu ketika semua file video yang diperlukan berada di *timeline* akan dilakukannya *rought cutting* sebagai dasar bentuk sebuah proyek video tersebut. Buku berikutnya yaitu Video Production Handbook oleh Millerson G. dan Owens J. diterbitkan oleh Focal Press Elsevier. Buku ini berisikan tentang cara produksi video, bagaimana cara memproduksi sebuah video, mempelajari dasar produksi video, peralatan apa saja yang digunakan, tim produksi, *talent*, *lighting video*, *background video*, pengenalan kamera, hingga *editing*. ide perancangan yang didapatkan dari buku ini adalah *inexperience talent* terkait dengan perancangan ini dikarenakan pada tahap produksi *talent* yang akan digunakan adalah band CCCC sehingga ini bisa dikatakan “*natural performers*”. Pemaikaian lampu yang banyak sebagai perangkat pendukung dalam pengambilan video, jika menggunakan sudut kamera yang sangat lebar (*very wide shot*) maka lampu yang digunakan harus rata dan ketika subjek akan diambil dari beberapa arah maka penggunaan lampu yang banyak juga sangat mendukung.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi. Berikutnya menggunakan analisis data 5W+1H dan dilakukannya sintesis konsep video. Pada tahap perancangan video dilakukan 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Menggunakan alur linear dalam strategi perancangan ini yang beisikan tahap-tahap pengerjaan dalam perancangan ini.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

a). Tahap 1

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase. Pengumpulan Data Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk perancangan video musik band CCCC adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara juga menggunakan analisa data 5W+1H

b). Tahap 2

Pada tahap 2 terdapat fase pra produksi. Tahap pra produksi merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film.

Tahapan ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing. Pada tahapan produksi dibuat skrip dan *storyboard*.

c). Tahap 3

Pada tahap 3 terdapat fase produksi. Tahap produksi ini merupakan tahap pengambilan video sesuai dengan *storyboard* dan skrip yang sudah dibuat pada tahap 2 (pra produksi) dengan menggunakan alat yang sudah disiapkan sebelum pengambilan video.

d). Tahap 4

Pada tahap 4 terdapat fase pasca produksi. Dalam proses pasca produksi, dilakukan proses *Logging* dan *editing* serta pendistribusian video. Tahaptahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan hasil dari proses produksi. Pada tahap editing dilakukannya proses penggabungan setiap scene dan musik dari lagu Revolusi ini serta penambahan *visual effect* dan *color grading* didalam video ini.

e). *Outcome*

Outcome merupakan tahapan terakhir dari perancangan video musik ini. Tahap terakhir yaitu distribusi melalui media sosial dan menghasilkan 1 set box merchandise yang berisikan sebuah CD-

Album dari band CCCC “Paradoxa”, *T-shirt*, dan kalender band CCCC (foto

PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan yang dilakukan dalam perancangan ini dilakukan wawancara terhadap 1 satu personil band CCCC dan manajer band CCCC serta melakukan observasi terhadap lirik lagu “Revolusi”. Didapatkan bahwa arti dari lagu Revolusi adalah perubahan terbaik adalah perubahan dari diri sendiri dan lagu Revolusi ini merupakan lagu yang sudah dikenal oleh *fans* dari band CCCC dengan nuansa *genre rock* dibalut *rap*.

4.2 Analisa Data

Proses Perancangan Video Musik untuk Memperkenalkan Kembali Band CCCC kepada Masyarakat Indonesia menggunakan analisis data 5W+1H (What, Where, When, Who, Why, How). Yaitunya

rancangan apa yang akan dibuat (What), dimana akan diletakkan (Where), kapan akan dipublikasikan (When), siapa target (Who), mengapa dibuat (Why), dan bagaimana merancang (How). *What* (rancangan apa yang akan dibuat). Rancangan yang akan dibuat berupa video musik yang akan berfungsi sebagai media promosi band CCCC dengan judul lagu Revolusi yang berdurasi 5 menit menitik beratkan pada visual efek video (*Glitch* dan *VHS TV*) dan pengambilan *angle* kamera yang sudah dirancang sebelumnya (*Medium Shoot, Eye Level View, Frog Eye View, dan Close Up*).

a. *Where* (dimana tempat produksi dan publikasi video)

Pengambilan video dilakukan di lokasi rumah penulis dengan *setting* tempat yang gelap menggunakan kain hitam sebagai background serta pengambilan video ketika malam hari dan dipublikasikan melalui kaset CD/DVD serta media sosial (Youtube, Instagram, dan Facebook) band CCCC

b. *Who* (siapa saja yang terlibat dalam produksi video ini dan target dari perancangan video musik ini)

Target yang akan dicapai pada Perancangan musik video band CCCC ini adalah masyarakat Indonesia dalam usia 21-50 tahun pria maupun wanita. Berikut orang-orang yang terlibat dalam produksi video CCCC band :

Tabel 1. Personil band dan tim produksi

Personil Band		
No.	Nama	Keterangan
1.	Meme Mariana	Vokalis
2.	Norman Duarte Tolle	Gitaris
3.	Martha Elleonora Boru Silitonga	Bassis
4.	Nicho Setiawan	Drummer
Tim Produksi		
No.	Nama	Keterangan
5.	Mahabodhi	Videografer dan Editor Video
6.	Gidion Kristiantono	Videografer
7.	Endo Tiama	Penata Cahaya
8.	Dhandhit Ben Syakhar	Penata Cahaya
9.	Djohan Hardins	Perlengkapan

c. *Why* (mengapa lagu Revolusi dan harus dipublikasikan)

Lagu Revolusi memiliki arti perubahan terbaik adalah perubahan diri sendiri sehingga tercetuslah judul “Revolusi”. Perancangan video ini juga sebagai penutup dari album Paradoxa dan sengaja dipublikasikan untuk mempromosikan Band Indie CCCC di Indonesia sehingga minat masyarakat kepada industri musik *rock* dalam negeri semakin meningkat. Ini juga merupakan video

remake dari lagu Revolusi dengan anggota serta musikalisasi yang baru.

d. *When* (kapan dibuat dan didistribusi) **Tabel 2. Script**

Pembuatan Video klip akan dibuat oleh penulis pada jadwal penyusunan proposal tugas akhir karena kondisi adanya virus Covid-19 maka jadwal produksi berubah pada tanggal 13 Juni 2020 dan selesai menjadi sebuah video musik pada tanggal 21 Juni 2020 didistribusikan melalui akun IG TV pada tanggal 22 Juni 2020.

e. *How* (bagaimana merancangan)

Dengan merancang terlebih dahulu *script* dan *storyboard* yang sesuai dengan lagu Revolusi serta dengan bantuan wawancara dan analisa data dalam penambahan wawasan terhadap lagu tersebut. Untuk mendapatkan emosi/*mood* yang sesuai maka penulis mengambil video di tempat yang kosong dan gelap (malam hari) dan beberapa bagian adegan diambil dengan menggerakkan kamera secara acak sesuai dengan irama lagu sehingga menimbulkan efek *shake* dibantu dengan *lightning* dan asap serta dalam *editing* video penulis menitik beratkan efek *glitch* dan *VHS TV* sehingga dapat kesan yang “*chaos*” sesuai dengan lagu Revolusi.

No.	Visual dan tipe shoot	Audio dan waktu
1.	EXT. Suasana gelap di ruangan kosong Meme mengibaskan bendera Merah Putih dibawah lightning. LONG SHOOT	Pre Intro 00-05 s
2.	Norman bermain irama gitar pada intro dengan membelakangi kamera. MEDIUM SHOOT	Intro lagu Revolusi 00-03 s
3.	Norman bermain irama gitar pada intro dengan fokus pada permainan gitar. MEDIUM SHOOT	Intro lagu Revolusi 03-06
Dan seterusnya		



Tabel 3 Storyboard

4.3 Sintesis Konsep Video




Perancangan Video Musik untuk Memperkenalkan Kembali Band CCCC kepada Masyarakat Indonesia ini akan menggunakan konsep video klip dengan menekankan pada *visual effect* (*vhs-effect* dan *glitch effect*) dengan durasi video 5 menit sebagai penutup di album Paradoxa serta mempopulerkan band CCCC lagi dan membuat media pendukung berupa 1 *set box merchandise* yang berisikan CD Album, T-shirt, dan kalender CCCC tahun 2020. Pengambilan video dilakukan sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang sudah dibuat pada pra produksi, *shooting* dilakukan di latar rumah penulis dengan *setting* tempat yang gelap menggunakan *background* hitam serta *lighting* dan asap agar mendapatkan *mood* yang sesuai dengan konsep video dan dipublikasikan melalui media sosial (Instagram, Youtube, dan Facebook), target perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia dengan umur 21-50 tahun dalam produksi video akan membentuk tim produksi yang beranggotakan 5 orang dan personil band 5 orang. Produksi video dilakukan pada tanggal 13 Juni 2020 dan didistribusikan pada tanggal 22 Juni 2020 melalui media sosial Instagram TV.

4.4 Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi ini penulis melakukan pembentukan team untuk menyiapkan pengambilan video nantinya (produksi), menentukan kostum untuk *talent*, pembuatan *script*, dan *storyboard*. Setelah itu penjelasan *script* kepada para *talent*

No	Gambar	Keterangan
<i>Pre - Intro</i>		
1.		Efek : <i>smoke</i> , <i>VHS TV</i> , <i>glitch</i> , dan <i>Angle Medium Shoot 0.04-0.05</i>
		<i>backlight Scene</i> : Meme mengibaskan bendera Indonesia <i>Angle</i> : <i>Medium shoot 0.00 – 0.01</i>
2.		Efek : <i>VHS TV</i> dan <i>glitch</i> <i>Scene</i> : Che Guevera <i>Angle</i> : <i>Medium shoot 0.01 – 0.02</i>

sehingga mengerti gerakan-gerakan yang telah direncanakan untuk diambil dalam video. Berikut hasil dari *script* dan *storyboard*.

3.		Efek : <i>VHS TV</i> dan <i>glitch</i> Scene : Tank Rocket Launcher "War Artillery Launch" Angle : <i>Long shoot</i> 0.02 – 0.03
4.		Efek : <i>smoke</i> dan <i>VHS TV</i> Scene : Meme mengibask an bendera Indonesia <i>glitch</i> , dan <i>backlight</i> 0.03 – 0.04
5.		Efek : <i>VHS TV</i> dan <i>glitch</i> Scene : Demo Mahasiswa a 2019

4.5 Perangkat Pendukung

Dalam perancangan video musik ini, akan menggunakan 4 buah *lightning* parled, 2 buah *freshnel*, 1 buah *smoke* panggung, 1 lampu LED Video, dan 1 buah *sound*. Semua alat tersebut akan tata oleh 2 orang penata cahaya di lokasi pengambilan video. *lightning* *freshnel* digunakan sebagai *main light* pada video ini sedangkan *parled* hanya digunakan sebagai *secondary light* untuk 1 LED Video digunakan hanya sebagai *ring light* yang akan ditaruh di belakang *talent* dan terakhir *smoke* digunakan untuk memberikan *effect smoke* pada setiap *scene*. Alat pendukung lainnya adalah sebuah *sound* yang akan digunakan sebagai pemutar musik lagu Revolusi pada saat pengambilan video sehingga pada saat pengambilan video akan mengetahui ibagian-bagian dari video tersebut.



Gambar 2 Perangkat Pendukung

4.6 Properti & Wardrobe

Properti pada video lagu Revolusi ini akan menggunakan alat musik masing-masing *talent* seperti gitar, bass, drum, dan mic. Alat tersebut digunakan untuk memainkan sesuai lagu Revolusi dalam pengambilan video sehingga dalam video Revolusi akan terlihat seperti asli memainkan lagu Revolusi dengan alat musik masing-masing. Untuk *wardrobe* setiap *talent* menggunakan pakaian *casual* dengan warna hitam dengan *outer* untuk bagian atas. Berikut hasil foto untuk properti dan wardrobe setiap pemain band CCCC :

Tabel 4 Properti & Wardrobe

Nama	Foto	keterangan
Norman Duarte tolle (gitaris)		T-shirt hitam, celana jeans, topi, sepatu, dan gitar listrik
Dan seterusnya		

5.1 Produksi

Tahap produksi ini dilakukan dengan pengambilan video sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi. Dengan menggunakan teknik-teknik dari videografi dan sinematografi juga dibantu oleh 1 videografer, 2 penata cahaya, dan 1 tenaga serabutan dalam pengambilan video ini.

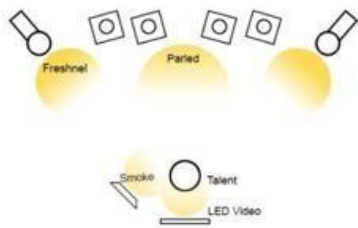
Dalam pengambilan video ini menggunakan 2 kamera DSLR (Canon 5d mark IV) dan *mirrorless* (Sony a7 mark ii) serta menggunakan 2 set *lightning* parled, 2 buah freshnel, 1 *machine smoke*. Proses pengambilan video musik ini juga ditentukan dengan gerakan dan ekspresi para *talent* sesuai dengan rencana yang sudah dibuat oleh



Gambar 4 Adegan

5.2 Setting

Setting pengambilan video ini dilakukan di rumah penulis dengan memanfaatkan latar kosong yang cukup memuat 5 hingga 8 orang dengan menggunakan kain hitam sebagai *background* juga menambahkan 2 set *lightning* parled, 2 freshnel, 1 LED Video dan 1 *machine smoke*. Penulis juga berkoordinasi kepada *lightning crew* untuk memberikan asap di beberapa adegan dan efek *blink* yang ada di *lightning* dibagian *intro*, *reff*, dan *solo* lagu dengan menyesuaikan irama pada lagu.



Gambar 3 Setting Lighting

5.3 Adegan

Dalam pengambilan video penulis merekam setiap adegannya dengan *full shot* dibagi menjadi 5 adegan yaitu adegan pertama merupakan pengambilan video dengan drummer dan adegan 2 keseluruhan personil band CCCC, adegan 3 adalah bassis, adegan 4 adalah vokalis, dan 5 adalah gitaris merupakan adegan yang diambil dengan setiap personil band CCCC dengan pengambilan video lebih dari 1 kali. Berikut hasil dari pengambilan video setiap adegannya :

5.4 Logging

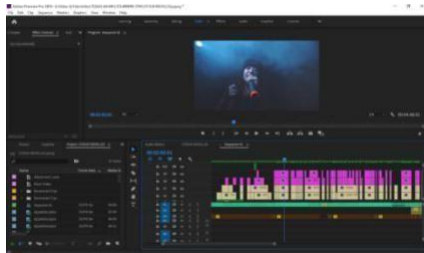
Logging adalah proses memberi catatan singkat paada video yang sudah diambil. Catatan singkat meliputi apa yang diambil, dikatakan dalam video, dan baik buruknya kualitas video (Littfield, 2015). Berikut merupakan hasil dari logging dalam video musik dengan lagu Revolusi :

Tabel 5 Logging

Sony A7 II			
File Video	Deskripsi	Durasi Video	Pengambilan Video Baik ? Ya/Tidak
C0001	Adegan 1 (Drum)	3.40	Ya
C0002	Adegan 1 (Drum)	3.45	Ya
C0003	Adegan 1 (Drum)	3.47	Ya
C0004	Adegan 1 (Drum)	3.37	Ya
CANON 5D IV			
0Z2A95910	Adegan 1 (Drum)	3.39	Ya
0Z2A95912	Adegan 1 (Drum)	3.40	Ya
0Z2A95913	Adegan 1 (Drum)	0.30	Tidak
0Z2A9577	Adegan 2 (Semua Personil Band CCCC)	3.41	Ya
Dan Seterusnya			

5.5 Editing

Proses *editing* meliputi penggabungan video yang sudah diambil, pemberian *visual effect* (*glitch* dan *vhs tv*) dengan menggunakan 2 program *editing* yaitu Adobe After Effect CC sebagai pembuat efek *glitch* pada video dan Adobe Premiere sebagai program utama dalam proses *editing* dengan menggabungkan setiap video yang sudah diambil serta penambahan *audio* dengan *finishing colour grading*.



Gambar 5 Editing

5.6 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan video musik untuk memperkenalkan kembali band CCCC kepada masyarakat Indonesia ini berupa 1 *set box merchandise* berukuran 27 cm x 17 cm x 5 cm dicetak dengan bahan *hardbox* dengan *finishing doff* yang berisikan sebuah *CDAlbum* dari band CCCC “Paradoxa” T-shirt serta kalender band CCCC (foto para personel) tahun 2020 dengan ukuran 25 cm x 15 cm dengan bahan kertas AP 240 serta *finishing doff*. Berikut mock-up dari box, *CDAlbum*, T-shirt dan kalender band CCCC tahun 2020:



Gambar 6 Media Pendukung

KESIMPULAN

Industri musik rock di Kota Malang mengalami penurunan minat dikarenakan komunitas musik rock belum terbentuk dan terjadi peningkatan minat terhadap genre lainnya. Namun patut diketahui bahwa terdapat band *rock* di Kota Malang yang masih eksis dan berjuang di jalur *indie* yaitu CCCC. Tujuan perancangan ini diharapkan band CCCC semakin populer sehingga pendapatan ekonomi dari band CCCC dapat bertambah dan ekosistem musik *rock* juga semakin berkembang. Konsep video klip dengan menekankan pada *visual effect* (*vhs-effect* dan *glitch effect*) dan arti dari lagu itu sendiri yaitu perubahan yang terbaik adalah perubahan dari diri sendiri juga menceritakan kejadian-kejadian (politik dan perang) yang ada di dunia ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif (observasi dan wawancara) dan menggunakan metode perancangan video serta menganalisa data dengan 5W + 1H. Setelah mendapatkan data langkah selanjutnya adalah perancangan *script* dan *storyboard* juga tak lupa untuk menentukan properti serta wardrobe yang akan digunakan pada produksi video. Pada tahap produksi dilakukannya pengambilan video setiap adegannya sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang sudah dibuat memasuki tahap pasca produksi dilakukannya *logging* dan *editing* dengan

menggunakan 2 *software editing* utama yaitu Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect CC. *Output* dari perancangan ini berupa video musik lagu “Revolusi” dengan durasi 5 menit dan media pendukung berupa 1 *set merchandise* yang berisikan Kalender CCCC band tahun 2020, *T-shirt*, dan CD-Album “Paradoxa”.

DAFTAR PUSTAKA

Ardyanto, Y. 2015, Jurnal Kajian Wilayah, *Perkembangan Musik Rock di Kota Malang Tahun 1970–2000-An: Kajian Globalisasi dan Eksistensi SosialBudaya*, **6**:55.

Millerson, G. dan Owens, J. 2008. Video Production Handbook Fourth Edition. Amerika : Focal Press.

Richards, L. 2015. Everything You Need to Know About Professional Video Editing. England : Aframe.

Tolah, A. F. 2014, Journal of Arts Education, *Proses Berkarya Grup Musik Distorsi Akustik*, **1**:41

Wibisono, N. 2017, 'Rock yang Hidup di Kota Malang'. Musik, [online] Available at: <https://tirto.id/rock-yanghidup-dikota-malang-cyVT> [Accessed 26 Februari 2020].